



Pengaruh Media Komik Online Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa

Mukhlisa Syarif¹, Abdul Azis², Rismawati³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia, syarifmukhlisa@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia, abdul.azis@unismuh.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia, rismawati@unismuh.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 30 Februari 2024

Disetujui: 30 Maret 2024

Kata Kunci:

Media
Komik online
PPKn
Hasil belajar

ABSTRAK

Abstrak: Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu pembelajaran media yang digunakan guru masih terbatas dan mereka hanya menggunakan media gambar yang berada pada buku sumber pegangan peserta didik, hal ini terjadi karena guru belum dapat membuat media yang inovatif untuk memfasilitasi pembelajaran PPKn. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian adalah penelitian true eksperimental. Populasi dalam ini yaitu seluruh peserta didik di UPT SPF SDN Minasa Upa tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 471 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 50 peserta didik, yang terdiri dari 25 kelas IIIB sebagai kelas eksperimen dan 25 kelas IIIC sebagai kelas kontrol. Instrument dalam penelitian ini adalah lembar observasi, tes, dan lembar angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media komik online didapatkan pada pretest nilai rata-rata sebesar 55,2 sedangkan pada posttest nilai rata-rata sebesar 82,6 dan nilai KKM tuntas pada pretest yaitu 5 peserta didik dengan persentase 20% sedangkan nilai KKM tuntas yaitu frekuensi 25 peserta didik dengan persentase 100% peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa. Perolehan tersebut diperkuat berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji- T menunjukkan syarat hasil t hitung > t tabel yaitu $3,338 > 2,016$ dengan hasil hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Media komik online berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

Abstract: The identification of the problem in this research is that the learning media used by teachers is still limited and they only use image media in student handbooks. This happens because teachers have not been able to create innovative media to facilitate PPKn learning. This research aims to determine the influence of online comic media on the PPKn learning outcomes of class III UPT SPF SDN Minasa Upa students. This research is quantitative research with the type of research being true experimental research. The population in this section is all students at UPT SPF SDN Minasa Upa for the 2023/2024 academic year, totaling 471 students. The sample in this study consisted of 50 students, consisting of 25 class IIIB as the experimental class and 25 class IIIC as the control class. The instruments in this research were observation sheets, tests, and student response questionnaire sheets. Based on the results of research and data analysis, it can be concluded that the learning outcomes of students in the experimental group using online comic media obtained an average score of 55.2 in the pretest, while in the posttest the average score was 82.6 and the KKM score was completed at The pretest is 5 students with a percentage of 20%, while the complete KKM score is a frequency of 25 students with a percentage of 100% of class III UPT SPF SDN Minasa Upa students. These findings are strengthened based on the results of hypothesis testing using the T-test showing the condition that the results of t count > t table are $3.338 > 2.016$ with the results of the hypothesis H_0 being rejected and H_1 being accepted. Online comic media influences PPKn learning outcomes for class III students at UPT SPF SDN Minasa Upa.

A. LATAR BELAKANG

Komik online merupakan komik berbentuk format digital berbasis android, dimana di dalamnya tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun terdapat

game, film, animasi, lagu, atau lainnya yang membuat pembaca bisa mengikuti dan menikmati alur cerita yang disajikan dan penggunaannya bisa dilakukan secara online [1]. Komik digital membantu guru untuk lebih

melek dengan media pembelajaran berbasis teknologi [1], [2].

Pendidikan Kewarganegaraan tersebut menuntut peserta didik selama proses pembelajaran dituntut untuk kreatif memilih media yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik [3]–[5]. Hal ini bertujuan untuk memenuhi tujuan dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Saat ini, perkembangan media sangat pesat dan telah menjadi inovasi baru dalam dunia pendidikan. Tidak terkecuali bagi perkembangan media grafis. Komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian peserta didik, peserta didik merasa senang, membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, memotivasi peserta didik untuk belajar, dan lain-lain. Media pembelajaran juga diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien [6].

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian bagi setiap guru khususnya dalam kegiatan pembelajaran [7]. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dan menyajikan pelajaran yang dapat mendukung aktivitas belajar siswa terhadap materi secara optimal dan memberikan gairah dalam belajar agar dapat merangsang proses belajar mengajar yang berlangsung secara efektif dan efisien, sebab dalam proses belajar mengajar kriteria yang berhasil di tandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar. Seorang guru dikatakan berhasil, bila seorang guru dapat memilih media pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada mata pelajaran khususnya PPKn [8].

Permasalahan saat ini, khususnya dalam pembelajaran PPKn berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 Juli 2023 di kelas IIIB UPT SPF SDN Minasa Upa, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut: 1) sulitnya peserta didik dalam mengungkapkan pendapatnya. 2) kurangnya keberanian peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. 3) hasil belajar yang dicapai peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar. 4) guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran PPKn khususnya media komik online.

Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran PPKn yang terlaksana di kelas IIIB UPT SPF SDN Minasa Upa dalam proses pembelajaran media yang digunakan guru masih terbatas dan mereka hanya menggunakan media gambar yang berada pada buku sumber pegangan peserta didik, hal ini terjadi karena guru belum dapat membuat media yang inovatif untuk memfasilitasi pembelajaran PPKn.

Terbatasnya media selama proses pembelajaran PPKn berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di kelas IIIB UPT SPF SDN Minasa Upa. Dari 25 peserta didik rata-rata hanya 10 orang (40%) yang memperoleh nilai sesuai KKM yaitu dengan nilai 70 atau lebih, sedangkan 15 orang (60%) lainnya hanya mendapatkan nilai di bawah 70, sedangkan KKM pelajaran PPKn adalah 70. Hasil belajar yang optimal dapat dicapai dengan memenuhi beberapa faktor, salah satunya yaitu media pembelajaran. Peserta didik dapat terlatih untuk menemukan informasi dengan cara-cara yang baru melalui media pembelajaran tersebut.

Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan pada peserta didik kelas IIIB UPT SPF SDN Minasa Upa ialah dengan menggunakan media pembelajaran komik dalam pembelajaran PPKn. Guru dapat memanfaatkan media komik dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Pada awalnya, komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata. Sebagai salah satu media visual, media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri dalam kegiatan belajar-mengajar yaitu dapat mengembangkan minat baca anak dan mengembangkan satu bidang studi yang lain [9].

Begitu maraknya komik di sekolah dan begitu tingginya kesukaan anak-anak terhadap komik. Hal tersebut sangat mendukung untuk dijadikannya komik sebagai media pembelajaran. Anak yang membaca komik dalam sebulan minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya. Hal ini berdampak pada kemampuan membaca peserta didik dan penguasaan kosakata jauh lebih banyak dari peserta didik yang tidak menyukai komik. Maka dari itu peneliti menerapkan media komik karena ingin menciptakan pembelajaran yang lebih menarik agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan disenangi oleh peserta didik [10].

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang memerankan suatu cerita, sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan ikut aktif dalam proses pembelajaran

serta dapat menciptakan minat baca para peserta didik terkait materi pelajaran yang dipelajari. Dengan demikian diharapkan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pelajaran dapat meningkat [9].

Penelitian terkait komik yaitu [11] dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik pada Konsep Faktor dan Kelipatan”. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas eksperimen yang diajar dengan media komik lebih tinggi daripada hasil belajar matematika peserta didik kelas kontrol yang diajar dengan media konvensional. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan media komik dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada konsep faktor dan kelipatan.

Selanjutnya penelitian oleh [12] dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Media Komik untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif dengan Metode Diskusi pada Peserta didik SMP Negeri Surakarta Kelas VII”. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada konsep kondisi lingkungan terhadap kesehatan. Penelitian yang terkait dilakukan oleh [11] dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Peserta didik Sma Kelas XI”. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa Hasil belajar matematika peserta didik kelas eksperimen yang diajar dengan media komik lebih tinggi daripada hasil belajar matematika peserta didik kelas kontrol yang diajar dengan media konvensional.

Penelitian yang terkait dilakukan oleh [1] dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya adalah 1) proses pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran pada materi nilai-nilai Pancasila; 2) kelayakan komik digital yang dinilai sangat valid oleh para ahli dengan rata-rata nilai validasi 96,2%; 3) respon peserta didik terhadap komik digital sangat valid dengan persentase sebesar 90,3% 4) hasil uji t memperlihatkan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dan dinyatakan terdapat perbedaan rerata hasil pretest dan posttest pada uji terbatas dan uji luas, sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital bisa meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila peserta didik kelas IV SD.

Penelitian dari [13] dengan judul “Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik SKI dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian selanjutnya ialah penelitian dari [14] dengan judul “Penggunaan Media Komik Dapat

Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik merupakan salah satu media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar IPA padasiswa Sekolah Dasar.

Penelitian selanjutnya dari [15] Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas VI SD Materi Ciri Khusus Makhluk Hidup Dengan Bantuan Media Komik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa danya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan komik sebagai media pembelajaran. Selanjutnya penelitian dari [16]. Mengembangkan E-Komik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Muatan IPS untuk Siswa Kelas IV SD. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media e-komik layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS untuk siswa kelas IV di SD Negeri Dauh Peken Tabanan.

Berdasarkan penjelasan dan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media komik online merupakan media pembelajaran yang akurat, maka dari itu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Komik Online Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa”.

A. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian adalah penelitian *true experimental*. Pada penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan sedangkan kelas kontrol digunakan sebagai pembanding dari kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada pendekatan ini data akan dianalisis secara kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Penelitian ini akan dilaksanakan dikelas IIIB UPT SPF SDN Minasa Upa, Kota Makassar. Waktu penelitian semester genap tahun ajaran 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik di UPT SPF SDN Minasa Upa tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 471 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 50 peserta didik, yang terdiri dari 25 kelas IIIB sebagai kelas eksperimen dan 25 kelas IIIC sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi, tes, dan lembar angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Hasil belajar PPKn Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan atau *Pretest* dan *Posttest*.

Pretest diberikan kepada peserta didik pada pertemuan pertama dan *posttest* diberikan kepada peserta didik pada pertemuan terakhir. Hasil *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian dikumpulkan, diperiksa dan dianalisis oleh peneliti. Statistik hasil belajar PPKn peserta didik sebelum di berikan perlakuan (*pretest* dan *posttest*) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1

Statistik Deskriptif Hasil Belajar PPKn *Pretest* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik Kelompok Eksperimen	
	Pretest	Posttes
Banyaknya Sampel	25	25
Nilai Tertinggi	70	90
Nilai Terendah	40	70
Skor Ideal	100	100
Rentang Skor	30	20
Skor Rata-rata	55,2	82,6
Tuntas	20%	100%
Tidak Tuntas	80%	0%
Standar Deviasi	14,9	15,9

Tabel 1 menunjukkan nilai tertinggi hasil belajar PPKn peserta didik kelompok eksperimen pada *pretest* mencapai nilai tertinggi 70, skor rata-rata 55,2 dan ketuntasan 20% dengan KKM 70. Sedangkan *posttest* mencapai nilai tertinggi 90, skor rata-rata 82,6 dan ketuntasan 100% dengan KKM 70.

Tabel 2

Statistik Deskriptif Hasil Belajar PPKn *Pretest* dan *Post-test* Kelompok Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik Kelompok Kontrol	
	Pretest	Posttes
Banyaknya Sampel	25	25
Nilai Tertinggi	70	80
Nilai Terendah	30	30
Skor Ideal	100	100
Rentang Skor	40	50
Skor Rata-rata	46,8	55,6
Tuntas	16%	64%
Tidak Tuntas	84%	36%
Standar Deviasi	15,9	13,6

Sumber: Hasil Data Statistik Deskriptif

Tabel 2 menunjukkan nilai tertinggi hasil belajar PPKn peserta didik kelompok kontrol pada *pretest* mencapai nilai tertinggi 70, skor rata-rata 46,8 dan ketuntasan 16% dengan KKM 70. Sedangkan *posttest* mencapai nilai 80, skor rata-rata 55,6 dan ketuntasan 64% dengan KKM 70.

Jika skor hasil belajar PPKn peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan *pretest* dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase pada tabel 3 dan 4 berikut:

Tabel 3

Distribusi dan Persentase Hasil Belajar PPKn *Pretest* Dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Skor	Kategori	Kelompok Eksperimen			
		Pretest		Posttest	
		F	P (%)	F	P (%)
90 – 100	Sangat Tinggi	0	0	15	60
80 – 89	Tinggi	0	0	5	20
70 – 79	Sedang	5	20	5	20
60 – 69	Rendah	8	32	0	0
0 – 59	Sangat Rendah	12	48	0	0
Jumlah		25	100	25	100

Sumber: Hasil Olah Data 2024

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa *pretest* pada kelompok eksperimen tidak terdapat peserta didik yang memperoleh kategori nilai sangat tinggi, untuk *posttest* kelompok eksperimen 15 peserta didik yang memperoleh kategori nilai sangat tinggi dengan persentase 60.

Tabel 4

Distribusi dan Persentase Hasil Belajar PPKn *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

Skor	Kategori	Kelompok Kontrol			
		Pretest		Posttest	
		F	P (%)	F	P (%)
90 – 100	Sangat Tinggi	0	0	0	0
80 – 89	Tinggi	0	0	4	16
70 – 79	Sedang	4	16	5	20
60 – 69	Rendah	2	8	0	0
0 – 59	Sangat Rendah	19	76	16	64
Jumlah		25	100	25	100

Sumber: Hasil Olah Data 2024

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa *pretest* pada kelompok kontrol tidak terdapat peserta didik yang memperoleh kategori nilai tinggi, untuk *posttest* kelompok kontrol 4 peserta didik yang memperoleh kategori nilai tinggi dengan persentase 16. Adapun presentase ketuntasan hasil belajar PPKn kelompok

eksperimen pada *pretest* dan *post-test* ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 5

Persentase Ketuntasan Kelompok Eksperimen

Nilai	Kategori	Kelompok Eksperimen			
		Pretest		Posttest	
		F	P (%)	F	P (%)
0 – 69	Tidak Tuntas	20	80	0	0
70 – 100	Tuntas	5	20	25	100
	Jumlah	25	100	25	100

Sumber: Hasil Olah Data 2024

Berdasarkan tabel 5 di atas hasil belajar hasil belajar PPKn yang diperoleh peserta didik dengan nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar hasil belajar PPKn pada *pretest* diperoleh 20% dikategorikan tidak tuntas dan 80% tuntas. *Posttest* diperoleh 0% dikategorikan tidak tuntas dan 100% tuntas. Adapun presentase ketuntasan hasil belajar PPKn kelompok kontrol pada *pretest* dan *post-test* ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 6

Persentase Ketuntasan Kelompok Kontrol

Nilai	Kategori	Kelompok Kontrol			
		Pretest		Posttest	
		F	P (%)	F	P (%)
0 – 69	Tidak Tuntas	21	84	16	64
70 – 100	Tuntas	4	16	9	36
	Jumlah	25	100	25	100

Sumber: Hasil Olah Data 2024

Berdasarkan tabel 6 di atas hasil belajar hasil belajar PPKn yang diperoleh peserta didik dengan nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar hasil belajar PPKn pada *pretest* diperoleh 84% dikategorikan tidak tuntas dan 16% tuntas. *Posttest* diperoleh 64% dikategorikan tidak tuntas dan 36% tuntas.

2. Analisis Statistik Inferensial

Pada bagaian analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dengan ini digunakan program IBM SPSS *for windows versi 23*. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji himogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui distribusi atau sebaran skor data dari keterampilan berkomunikasi sains peserta didik. Uji normalitas menggunakan *One Sample Shapiro-Wilk Test* dengan kriteria pengujian pada signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas

pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 7

Rekapitulasi Uji Normalitas untuk Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Hasil Belajar	Signifikan		Keterangan
		Eksperimen	Kontrol	
1	Pretest	0,075	0,069	Normal
2	Post-test	0,082	0,075	Normal

Tabel 7 uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan semua data yang di dapat baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal, karena nilai signifikannya $> 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari hasil penelitian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai nilai varian yang sama atau tidak. Dikatakan mempunyai nilai varian yang sama/ tidak berbeda (homogen) apabila taraf signifikannya yaitu $> 0,05$ dan jika taraf signifikannya yaitu $< 0,05$ maka data disimpulkan tidak mempunyai nilai varian yang sama/ berbeda (tidak homogen).

Dari hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan program IBM SPSS *for windows versi 23* diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0,304. Karena nilai yang diperoleh dari uji homogenitas taraf signifikannya 0,304 $> 0,05$ maka data mempunyai nilai varian yang sama/ tidak berbeda (homogen).

c. Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas yang sebelumnya telah dilakukan menunjukkan bahwa data yang diperoleh dari kedua kelompok berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka tahap selanjutnya melakukan pengujian hipotesis dengan uji-t (*independent sampe t test*).

Dalam uji hipotesis ini peneliti menggunakan program IBM SPSS *for windows versi 23* dengan uji T test metode *independent sample T test*. Hasil uji T test metode *independent sample T test* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8Nilai Uji Hipotesis (*Independent Samples Test*)

Kelompok	Mean	T hitung	T table	sig (2-tailed)
Kontrol	55,6			

Berdasarkan tabel 8 di atas, untuk menentukan harga nilai t tabel dengan mencari nilai t tabel menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05 : 2 = 0,025$ dan $db = N - 2 = 82 - 2 = 80$ maka diperoleh nilai t tabel = 2,016. Nilai t hitung pada tabel

diperoleh = 3,338 maka nilai t hitung $> t$ tabel = 3,338 $>$ 2,016 atau nilai sig (2-tailed) sebesar 0,002 $<$ 0,05 maka diperoleh nilai 0,002 $<$ 0,05 dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

C. TEMUAN ATAU DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa. Adapun subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III B sebagai kelompok eksperimen dan peserta didik kelas III C sebagai kelompok kontrol. Perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah cara guru dalam menyampaikan materi. Pada kelompok eksperimen guru menyampaikan materi dengan menggunakan media komik online sedangkan pada kelompok kontrol guru menyampaikan materi sama seperti pembelajaran biasanya dengan menggunakan metode konvensional. Perbedaan cara guru dalam menyampaikan materi bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa. Sebelum kegiatan penelitian ini, terlebih dahulu dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

Hasil belajar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pada *pretest* hanya 5 peserta didik atau 20% yang tuntas sedangkan pada *posttest* ada 25 peserta didik atau 100% yang tuntas. Peningkatan hasil belajar PPKn peserta didik disebabkan karena setelah pemberian perlakuan media komik online membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, aktif dalam diskusi kelompok, peserta didik memahami dan menguasai materi yang dipelajari, peserta didik mampu memecahkan masalah dalam diskusi kelompok, peserta didik menjadi mandiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dimana komik online merupakan bentuk komunikasi yang membawa pembaca ke dalam ruang-ruang imajinasi baru. Lewat tokoh-tokoh dalam komik, pembaca merasakan dialektika komunikasi secara tidak langsung terhadap peranan para tokoh sekaligus peristiwa yang sedang terjadi dalam alur cerita komik tersebut [11].

Berdasarkan *pretest* hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, didapatkan nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen yaitu 55,2 dan nilai rata-rata *pretest* pada kelompok kontrol yaitu 46,8. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis data *pretest* hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah melakukan uji normalitas *Asymp Sig Shapiro-Wilk* pada

kelompok eksperimen diperoleh nilai sig sebesar 0,075 $>$ 0,05 dan pada kelompok kontrol diperoleh nilai sig sebesar 0,069 $>$ 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan pada uji homogenitas diperoleh nilai *Sig. pretest* eksperimen dan kontrol sebesar 0,304 $>$ 0,05. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki kemampuan yang sama atau homogen. Sehingga penelitian dapat dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut.

Penelitian dikelompok kontrol, materi yang digunakan sama dengan kelompok eksperimen. Guru menjelaskan materi, peserta didik mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru. Dengan penggunaan media buku cetak terlihat peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran dan belum berani menyampaikan isi dari bacaan. Beberapa peserta didik juga mengobrol ketika guru menyampaikan materi yang diajarkan, sehingga proses pembelajaran berlangsung kurang efektif.

Setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan diberikan pembelajaran pada kelompok kontrol, kemudian peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui nilai akhir hasil belajar peserta didik. Dari *posttest* hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh data nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 82,6 dan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 55,6. Nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata kelompok kontrol dengan selisih sebesar 27. Selanjutnya data *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas *Asymp sig Shapiro-Wilk* pada *posttest* kelompok eksperimen diperoleh nilai sebesar 0,082 $>$ 0,05 dan pada kelompok kontrol diperoleh nilai 0,075 $>$ 0,05 data dikatakan berdistribusi normal. Pada uji homogenitas diperoleh nilai *Sig. posttest* hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol sebesar 0,304 $>$ 0,05. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data *posttest* hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dinyatakan berdistribusi normal dan homogen sehingga uji *independent sampel t test* dapat dilakukan.

Pada uji *independent sampel t test* diperoleh nilai t hitung sebesar 3,338 dan t tabel sebesar 2,016 maka t hitung $>$ t tabel = 3,338 $>$ 2,016 atau nilai sig (2-tailed) sebesar 0,002 maka diperoleh 0,002 $<$ 0,05 dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa. Hasil penelitian sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa proses belajar terjadi karena adanya aktivitas individu berinteraksi dengan lingkungan sosial serta lingkungan fisiknya dan teori Vygotsky yang lebih menekankan pada

hakikat sosial- kultural yang artinya membangun kognitif anak melalui interaksi sosial.

Pemikiran Vygotsky sering disebut sebagai perspektif sosiokultural. [17] menyatakan bahwa teori belajar Vygotsky didefinisikan sebagai jarak antara level perkembangan aktual yang ditentukan melalui penyelesaian masalah secara mandiri dan level potensial perkembangan yang ditentukan melalui penyelesaian masalah dengan bantuan orang dewasa atau dengan kerja sama dengan teman sebaya yang lebih mampu. Guru dan murid berkolaborasi dalam sebuah penyelesaian tugas terstruktur yang menantang murid, sehingga bantuan dari guru atau teman sebaya yang akan sangat membantu. Jika anak kemudian mampu mengatasi kesulitannya secara mandiri dengan dibantu oleh guru atau teman sebaya yang lebih mumpuni, maka bersamaan dengan itu level kognitifnya meningkat.

Penelitian ini sama dengan yang dilakukan oleh [11] yang dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas eksperimen yang diajar dengan media komik lebih tinggi daripada hasil belajar matematika peserta didik kelas kontrol yang diajar dengan media konvensional.

Penelitian [18] hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem pembelajaran online telah meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah PPKn. Peningkatan ini disebabkan oleh penerapan praktik terbaik oleh pendidik untuk pembelajaran daring. Sehingga penelitian ini dapat menunjukkan seberapa efektif dan inovatif penerapan pembelajaran daring dapat mendorong aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Penelitian [19] hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar mata pelajaran PPKn melalui Media Gambar kelas III SD Negeri Lokait.

Penelitian [1] hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji t memperlihatkan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dan dinyatakan terdapat perbedaan rerata hasil pretest dan posttest pada uji terbatas dan uji luas. Penelitian dari [13] hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik SKI dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian [14] hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus I nilai rata-rata hasil belajar IPA melalui media pembelajaran komik adalah 64,04%, siklus II nilai rata-rata hasil belajar IPA meningkat menjadi 86,22%. Hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa media pembelajaran komik merupakan salah satu media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa Sekolah Dasar.

Penelitian dari [15] hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan komik sebagai media pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat pada setiap siklusnya. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 43,21 menjadi 63,57 pada siklus I dan meningkat menjadi 82,50 pada siklus II. Persentase ketuntasan minimal dari pelaksanaan pretes 0% terus

meningkat pada pelaksanaan postes siklus I menjadi 57% dan kembali meningkat pada pelaksanaan postes di siklus II mencapai persentase ketuntasan 100%. Penelitian dari [14] hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-komik layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS untuk siswa kelas IV di SD Negeri Dauh Peken Tabanan. Penelitian dari [8] hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada konsep kondisi lingkungan terhadap kesehatan.

Sejalan dengan penelitian ini, media komik online dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik di sekolah dasar yang dilihat berdasarkan skor rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 82,6 yang dibandingkan dari skor rata-rata pretest sebesar 55,6 yang artinya terdapat peningkatan sebesar 31,8. Dalam penelitian ini telah dibuktikan bahwa media komik online berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media komik online didapatkan pada *pretest* nilai rata-rata sebesar 55,2 sedangkan pada *posttest* nilai rata-rata sebesar 82,6 dan nilai KKM tuntas pada *pretest* yaitu 5 peserta didik dengan persentase 20% sedangkan nilai KKM tuntas yaitu frekuensi 25 peserta didik dengan persentase 100% peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa. Terdapat pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas III di UPT SPF SDN Minasa Upa. Hal ini dikuatkan oleh hasil uji *independent sampel t test* diperoleh nilai t hitung sebesar 3,338 dan t tabel sebesar 2,016 maka t hitung $> t$ tabel = 3,338 $>$ 2,016 atau nilai sig (2-tailed) sebesar 0,002 maka diperoleh $0,002 < 0,05$ dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tuaku bapak Syarifuddin, ibu Rini Sukmawati dan nenek Nurhayati, S.Pd yang telah berjuang, mendoa'akan, mengasuh, mendidik, dorongan, kasih sayang dan perhatiannya selama ini.

Selanjutnya Penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada Dr. Abdul Azis, M.Pd. Pembimbing I, Rismawati, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II yang sabar, ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, serta saran-saran yang berharga kepada Penulis selama penyusunan skripsi. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada

kepala sekolah, guru kelas III serta staf guru-guru UPT SPF SDN Minasa Upa yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian ini. Teristimewa Penulis haturkan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada teman-teman PGSD tahun 2020.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Sardiman, A. M. "Interaksi dan motivasi belajar mengajar," 2019.
- [2] Fitri, A. S. Aeni, A. N. & Nugraha, R. G. "Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 1, hal. 220–235, 2023.
- [3] Harismawan, W. "Penggunaan Komik Berbasis Web pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMA," *Indones. J. Instr. Media Model*, vol. 2, no. 1, hal. 40–50, 2020.
- [4] Nurhayati, I. Hidayat, S. & Asmawati, L. "Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKN di SMA," *JTPPm (Jurnal Teknol. Pendidik. dan Pembelajaran) Edutech Instructional Res. J.*, vol. 6, no. 1, 2019.
- [5] Syaparuddin, S. Meldianus, M. & Elihami, E. "Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik," *Mahaguru J. Pendidik. guru Sekol. dasar*, vol. 1, no. 1, hal. 30–41, 2020.
- [6] Rahmatiani L. & Saylendra, N. P. "Pembentukan civic disposition peserta didik berbasis kompetensi abad 21," *J. Moral Kemasyarakatan*, vol. 6, no. 2, hal. 54–63, 2021.
- [7] Tafonao, T. "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, hal. 103–114, 2018.
- [8] Hajar, I. Sugiati, A. Rismawati, & Gatta, G. "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN," *Al asma J. Islam. Educ.*, vol. 3, no. 1, hal. 110–120, 2021.
- [9] Maharsi, I. "Penciptaan Komik Beber," *DeKaVe*, vol. 2, no. 4, hal. 31–42, 2012.
- [10] Waluyanto, H. D. "Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran," *Nirmana*, vol. 7, no. 1, 2005.
- [11] Tiodora, P. & Dharma, U. S. "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMK Kelas X," *Yogyakarta FKIP Univ. Sanata Dharma*, 2014.
- [12] Avrilliyanti, H. Budiawanti, S. & Jam, J. "Penerapan media komik untuk pembelajaran fisika model kooperatif dengan metode diskusi pada siswa SMP Negeri 5 Surakarta kelas VII tahun ajaran 2011/2012 Materi Gerak," *J. Pendidik. Fis.*, vol. 1, no. 1, 2013.
- [13] Hutami, I. M. d & Widiana, G. T. "Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *J. Pendidik. Islam*, vol. 5, no. 1, hal. 33–50, 2021.
- [14] Lutfikah, L. & Nurhasanah, N. "Penggunaan Media Komik Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar," *El Banar J. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 3, no. 1, hal. 86–92, 2020.
- [15] Hera, R. & Oktavia, R. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas VI SD Materi Ciri Khusus MakhluK Hidup dengan Bantuan Media Komik," *J. Genta Mulia*, vol. 14, no. 1, 2023.
- [16] Sedana, I. G. P. A. A. N. Ganing, N. & Kristiantari, M. G. R. "Mengembangkan E-Komik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Muatan IPS untuk Siswa Kelas IV SD," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 3, hal. 610–621, 2022.
- [17] Suci, Y. T. "Menelaah Teori Vygotsky dan interpedensi sosial sebagai landasan teori dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif di sekolah dasar," *Nat. J. Kaji. dan Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, hal. 231–239, 2018.
- [18] Sitohang, S. & Simamora, L. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn melalui Penggunaan Media Edmodo pada Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 1, hal. 11–18, 2023.
- [19] Asaman, L. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Gambar Pada Pembelajaran PKn di Kelas III SDN Lokait," *J. Kreat. Online*, vol. 5, no. 1.